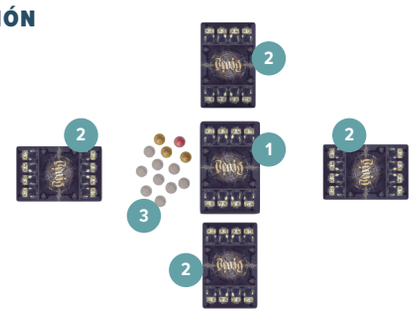
PREPARACIÓN



1. Baraja las 90 cartas de biblioteca y colócalas juntas boca abajo; ese será el montón de biblioteca.
2. Coloca 1 carta boca abajo ante cada jugador para crear su anaquel activo.
3. Coloca todas las fichas de mezcla al lado del montón de biblioteca.
4. Cada jugador roba 5 cartas del montón de biblioteca y se las queda en la mano.
5. El último jugador que haya bebido algo que tuviera un sabor particularmente raro será el jugador inicial.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Primero actuará el jugador inicial, y luego lo harán los demás jugadores en el sentido de las agujas del reloj. En su turno cada jugador robará una carta, y luego jugará una o varias cartas en su propio anaquel o en alguno de los de sus contrincantes. Esa secuencia continuará hasta que se cumpla alguna de las condiciones para que se produzca el final de la partida, según se explica en el apartado «Final de la partida».

CARTAS DE BIBLIOTECA

1. Peso del libro
2. Valor de puntuación positivo
3. Valor de puntuación negativo

ANAQUELES ACTIVOS Y ANAQUELES CERRADOS

Cada anaquel está compuesto por una carta colocada boca abajo sobre la que pueden colocarse una o varias cartas boca arriba. Los anaqueles se pueden disponer en una única columna larga o en varias columnas que el jugador deberá ordenar ante sí de izquierda a derecha. El anaquel situado más abajo o más a la derecha se considera «activo» porque se pueden jugar nuevas cartas encima. Un anaquel queda cerrado en cuanto se le añade una carta boca abajo. Esa nueva carta da comienzo al nuevo anaquel activo de ese jugador.

FICHAS DE MEZCLA

Todas las mezclas se pueden colocar en los anaqueles para aumentar su multiplicador de puntuación. Las mezclas se colocan en diferentes momentos, según el tipo, y siempre en el espacio multiplicador vacío situado más a la izquierda de ese anaquel. La ficha de mezcla situada más a la derecha de un anaquel determina cuántas veces puntuarán las cartas de ese anaquel al final de la partida.

FICHAS DE MEZCLA BRILLANTE

Se obtienen al cerrar los anaqueles de un rival. Gástalas durante tu turno para cerrar tu propio anaquel activo o para aumentar su multiplicador de puntuación, que se aplicará al final de la partida.

FICHAS DE MEZCLA DE ORO

Se obtienen al cerrar los anaqueles de un rival. Gástalas de inmediato para aumentar el multiplicador de puntuación de cualquiera de tus anaqueles. Se aplicarán al final de la partida.

FICHA DE MEZCLA DE RUBEDO

Solo se obtiene durante el recuento final. La consigue el jugador con más iconos de puntuación negativa y cartas sobrantes en la mano; esto se explica con detalle en el apartado «Recuento final». Gástala de inmediato para aumentar el multiplicador de puntuación de cualquiera de tus anaqueles. Se aplicarán al final de la partida.

QUÉ PUEDES HACER DURANTE TU TURNO

Durante cada turno llevarás a cabo los siguientes tres pasos, en este orden:

ROBAR

Roba la primera carta del montón de biblioteca y llévala a tu mano. Durante toda la partida los jugadores podrán tener en la mano tantas cartas como quieran.

COLOCAR FICHAS DE MEZCLA

Coloca fichas de mezcla brillante en el espacio multiplicador que haya disponible más a la izquierda en la primera carta del anaquel activo. Puedes colocar tantas fichas de mezcla brillante como quieras.

JUGAR CARTAS

Elige una de las siguientes opciones:

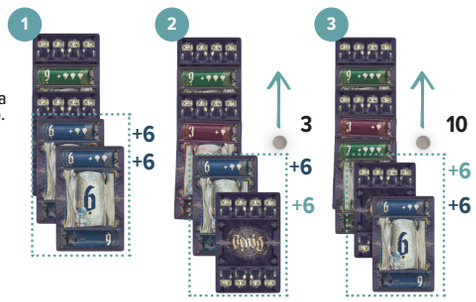
1. Juega 1 o 2 cartas en tu anaquel activo.
2. Juega 1 carta en el anaquel activo de otro jugador.
3. **Solo en partidas para 2 jugadores:** Si el peso de tu anaquel activo es exactamente 13, ciérralo sin pagar ninguna ficha de mezcla.

COLOCAR CARTAS Y CERRAR ANAQUELES

Durante cada uno de tus turnos añadirás una o más cartas a un anaquel activo. Por cada carta que vayas a colocar deberás sumar los valores de peso de todas las cartas de biblioteca del anaquel activo que hayas escogido, **incluida** la carta de biblioteca que vayas a jugar. Si el peso total es menor o igual que 13, coloca la nueva carta de biblioteca boca arriba en el anaquel activo (de forma que se vean bien todos los pesos anteriores). Si el peso total es mayor que 13, deberás cerrar el anaquel activo colocando boca abajo la carta que vayas a jugar. Esa carta colocada boca abajo se convierte en el comienzo de un nuevo anaquel activo.

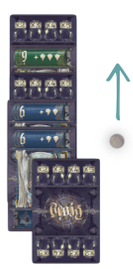
Cuando vayas a colocar dos cartas, comprueba el peso del anaquel activo que hayas escogido antes de colocar cada una de ellas.

1. Puedes colocar ambas boca arriba.
2. Puedes colocar la primera boca arriba y la segunda boca abajo.
3. Puedes colocar la primera boca abajo y la segunda boca arriba.



JUGAR EN TU ANAQUEL ACTIVO

Puedes jugar una o dos cartas de tu mano en tu anaquel activo. Solo se pueden jugar dos cartas si son idénticas.
Coloca todas las cartas de tal manera que el borde superior muestre uno o más iconos de puntuación positiva.



Si alguna de las cartas que quieras jugar cerrará tu anaquel activo, deberás primero pagar una ficha de mezcla brillante a la reserva. Si no tienes ninguna ficha de mezcla brillante que gastar, no puedes jugar ninguna carta que cierre tu anaquel activo.

JUGAR EN EL ANAQUEL ACTIVO DE UN RIVAL

Puedes jugar una carta de tu mano en el anaquel activo de un oponente. Debes elegir si quieres colocar la carta de forma que queden en la parte superior los iconos de puntuación positiva o los de puntuación negativa. La suma de los iconos de puntuación del anaquel de un jugador nunca debe ser negativa, de modo que es posible que no tengas más opción que colocar la carta por el lado de los iconos positivos.
Si la carta que has jugado cierra el anaquel activo de ese contrincante, robará una carta del montón de biblioteca y la llevará a su mano.
A continuación podrás coger una ficha de mezcla de la reserva. Si hay fichas de mezcla brillantes disponibles, debes coger una y colocarla ante ti; si no, coge una ficha de mezcla de oro y colócala de inmediato en cualquiera de sus anaqueles.
Por último, roba una carta del montón de biblioteca y llévala a tu mano como bonificación por jugar en el anaquel activo de un oponente, a menos que hayas cerrado el anaquel y hayas obtenido la ficha de mezcla.

SOLO PARA PARTIDAS DE 2 JUGADORES: CIERRA TU ANAQUEL ACTIVO

Si el valor de tu anaquel activo es exactamente 13 tras robar una carta, puedes emplear tu turno en cerrar el anaquel; para hacerlo, coloca boca abajo cualquier carta de biblioteca que tengas en la mano para comenzar un nuevo anaquel activo. Después, coger una ficha de mezcla del suministro. Si hay fichas de mezcla brillante disponibles, debes coger una y colocarla ante ti; si no, coge una ficha de mezcla de oro y colócala de inmediato en cualquiera de tus anaqueles.

FINAL DE LA PARTIDA

Una vez que un jugador ha cogido la última ficha de mezcla de oro o la última carta de biblioteca, la partida concluye al final del turno de ese jugador.

RECUENTO FINAL

Cuando la partida termina, los jugadores deben comprobar a quién corresponde la ficha de mezcla de rubedo. Cada jugador cuenta los iconos de puntuación negativa que hay entre todos sus anaqueles, y suma ese número al número de cartas que aún tenga en la mano. El jugador cuyo resultado sea más alto recibirá la ficha de mezcla de rubedo y la colocará de inmediato enel espacio multiplicador situado más a la izquierda de cualquiera de sus cartas de anaquel. Si varios jugadores están empatados, la ficha de mezcla de rubedo corresponderá al jugador con más iconos de puntuación negativa. Si continúa el empate, ningún jugador obtendrá la ficha.
Los jugadores deberán entonces calcular su puntuación, para lo cual tendrán en cuenta cada uno de sus anaqueles, incluido su anaquel activo. En cada anaquel deberán contar los iconos positivos y restarles los negativos, y luego multiplicar ese número por el número que indique el espacio multiplicador situado más a la derecha que tenga una ficha de mezcla.
Una vez se hayan puntuado todos los anaqueles, suma todos los puntos. El jugador con la puntuación más alta será el ganador. En caso de empate, ganará el jugador que tenga un mayor número de anaqueles. Si persiste el empate, los jugadores que hayan empatado compartirán la victoria.

MODO SOLITARIO

En el modo solitario jugarás contra un rival artificial, el Autómata.

PREPARACIÓN DEL MODO SOLITARIO

Obvia las instrucciones de preparación para varios jugadores y sigue estas otras:

1. Retira del juego la ficha de mezcla de rubedo y todas las cartas cuyo valor sea 0. Baraja las 81 cartas de biblioteca restantes y colócalas juntas boca abajo; ese será el montón de biblioteca.
2. Coloca 4 cartas boca abajo a la derecha del montón de biblioteca. Esos serán los anaqueles de tu rival.
3. Coloca 1 carta boca abajo a la izquierda del montón de biblioteca. Ese será tu anaquel inicial.
4. Coloca las fichas de mezcla en la parte superior de los anaqueles de tu rival, siguiendo esta tabla según el nivel de dificultad con el que quieras jugar:

Nivel 1: Normal

Nivel 2: Difícil

Nivel 3: Para maestros

5. Coge 4 cartas del montón de biblioteca y quédatelas en la mano.
6. Deja espacio junto al montón de biblioteca para colocar ahí el montón de descarte.

DESARROLLO DE LA PARTIDA EN MODO SOLITARIO

Cuando juegas contra el Autómata, la estructura del juego varía con respecto a las partidas para varios jugadores.

En tu turno deberás seguir estos 5 pasos. A continuación empezará inmediatamente tu siguiente turno.

1. Robar
2. Añadir al anaquel del Autómata
3. Colocar fichas de mezcla brillante
4. Añadir a tu anaquel
5. Descartar una carta

ROBAR

Roba cartas hasta que tengas 4 en la mano. Este paso no se lleva a cabo durante el primer turno de la partida.

AÑADIR AL ANAQUEL DEL AUTÓMATA

Al comienzo de la partida se considerará activa la carta que esté boca abajo y situada más a la izquierda en la zona de anaqueles del Autómata. Coloca una carta de tu mano en el anaquel activo del Autómata, con las siguientes restricciones:

- La carta debe estar orientada de modo que los iconos de puntuación positiva queden en la parte superior.
- Si es el primer turno del juego, podrás jugar cualquier carta.
- Si la carta superior del montón de descarte es **roja** (su valor es 1, 2 o 3), deberás jugar una carta **verde** (su valor es 7, 8 o 9).
- Si la carta superior del montón de descarte es **azul** (su valor es 4, 5 o 6), deberás jugar una carta **azul** (su valor es 4, 5 o 6).
- Si la carta superior del montón de descarte es **verde** (su valor es 7, 8 o 9), deberás jugar una carta **roja** (su valor es 1, 2 o 3).

Si no tienes ninguna carta que puedas jugar de forma reglamentaria, coge la carta superior del montón de descarte y colócala en el anaquel activo del Autómata.

Si la carta de biblioteca que vayas a jugar hace que el peso del anaquel activo del Autómata supere los 13 puntos, deberás colocarla boca abajo. Eso cerrará ese anaquel y convertirá el anaquel que esté a su derecha en el anaquel activo del Autómata. Así, los anaqueles del Autómata quedarán cerrados en cuanto haya una carta boca abajo en la parte superior e inferior del conjunto de cartas de cada anaquel.

COLOCAR FICHAS DE MEZCLA BRILLANTE

Si tienes fichas de mezcla brillante junto a tus anaqueles, podrás colocar cualquiera de ellas sobre tu carta de anaquel activo siguiendo las reglas de las partidas para varios jugadores. Nota: No se te permite colocar fichas de mezcla de oro en tus anaqueles. Tendrás que colocarlas en los anaqueles del Autómata durante el recuento final.

AÑADIR A TU ANAQUEL

Juega 1 o 2 cartas de tu mano en tu anaquel activo siguiendo las reglas de las partidas para 3 o 4 jugadores, con las siguientes excepciones:

- No tienes que pagar 1 ficha de mezcla brillante al cerrar tu propio anaquel activo.
- Si la carta que has jugado hace que la suma de tu anaquel activo sea exactamente 13, ciérralo de inmediato colocando boca abajo la carta superior del montón de biblioteca sobre ese anaquel.

Cada vez que cierres tu anaquel activo, coge una ficha de mezcla del anaquel activo del Autómata y colócala junto a tus anaqueles. Coge siempre la ficha que corresponda al espacio multiplicador más alto que haya disponible. En caso de que el Autómata no tenga ningún anaquel activo (porque la partida está a punto de terminar), no obtendrás ninguna ficha de mezcla.

Nota: Cuando juegues en modo solitario, usa una columna para todos tus anaqueles o crea columnas nuevas a la izquierda de tus anaqueles anteriores (a diferencia de las partidas para varios jugadores, en las que los irás colocando a la derecha).

DESCARTAR UNA CARTA

Descarta una carta que tengas en la mano; colócala boca arriba en el montón de descartes. Ten en cuenta que esta carta determinará qué cartas podrás jugar en el anaquel activo del Autómata durante tu siguiente turno.

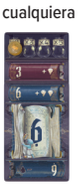
FINAL DE LA PARTIDA EN MODO SOLITARIO

La partida terminará al final del turno en el que se cierre el cuarto anaquel del Autómata. Eso significa que podrás jugar cartas en tu propio anaquel activo una última vez antes de que la partida llegue a su fin.

La partida también concluirá si el montón de biblioteca se queda sin cartas. Continúa con tu turno y juega tantos pasos como te sea posible con las cartas que tengas antes de pasar al recuento final.

PUNTUACIÓN DEL MODO SOLITARIO

Una vez haya terminado la partida, deberás volver a colocar todas las fichas de mezcla de oro en cualquiera de los anaqueles del Autómata siguiendo estas reglas:



- Si no hay fichas de mezcla en el anaquel escogido, coloca la ficha de mezcla de oro en el multiplicador situado más a la izquierda (×2).

- Si el anaquel escogido tiene al menos una ficha, colócala en el espacio multiplicador que no sea ×2 que esté situado más a la izquierda de cuantos estén vacíos.

Pasa a puntuar los anaqueles del Autómata según las reglas de las partidas para varios jugadores, con esta excepción: El Autómata se le aplicará el multiplicador que corresponda a la ficha de mezcla situada más a la derecha de ese anaquel, incluso si el espacio ×2 está vacío.

A continuación cuenta los puntos de tus anaqueles, también según las reglas del modo para varios jugadores; después compara las puntuaciones. Si tienes más puntos que el Autómata, habrás ganado.

6 × 3 (18) + 4 × 5 (20) + 6 × 3 (18) + 4 × 5 (20) = 76

Ya has perdido la cuenta de los días que llevas sin descansar; diluyendo disolventes y calentando mezclas líquidas en distintos matraces. Las paredes de este húmedo laboratorio están repletas de libros viejos y ajados por el uso; conforman una biblioteca demasiado extensa como para leerla en una sola vida. Tus compañeros alquimistas se afanan en encontrar la transmutación perfecta, pero el cansancio tras tantas horas de trabajo y la tenue luz de las velas te distraen de tus investigaciones y empiezas a albergar dudas. ¿Han saboteado los demás tu experimento mientras estabas con la guardia baja?

INFORMACIÓN SOBRE EL JUEGO

Rebis es un juego de cartas para entre 1 y 4 jugadores en el que deberás jugar las cartas correctas en los lugares adecuados y en el momento preciso con el fin de superar a tus contrincantes. Fácil, ¿no?

COMPONENTES

90 cartas de biblioteca (numeradas del 0 al 9)

13 fichas de mezcla (9 brillantes, 3 de oro y 1 de rubedo)

CRÉDITOS

Diseño del juego: Gaetano Cavallaro.
Ilustraciones: Paolo Voto.
Publicación: ThunderGryph Games.
Coordinador del proyecto: Gonzalo Aguirre Bisi.
Revisión del juego y dirección artística: Pierpaolo Paoletti.
Redacción del manual de reglas: Jonathan Cox.
Revisión de las reglas: Cristina Aguirre Bisi.
Diseño gráfico: Daniel Tosco.
Simulaciones publicitarias: Erick Tosco.
Traducción: Juan P. Betanzos Soto.
Revisión: David Martínez del Amor.
Gracias por su apoyo a: Cristina Bisi y Luis González.

IDIOMAS

Las reglas están disponibles en formato digital en thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2.º,
41011 Sevilla, España; support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, todos los derechos reservados.